

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Anak Berkebutuhan Khusus**

###### **1.1 Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus**

Menurut Herward dan Orlansky (Emirfan, 2012:13) “ anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak normal pada umumnya tanpa selalu menunjukan pada ketidak mampuan mental, emosi, dan fisik”. Sedangkan menurut Dayu (2013:13) “ anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya yang memerlukan bantuan khusus secara akademik maupun sosial”. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa anak berkebutuhan khusus adalah anak secara signifikan mengalami kelainan ataupenyimpangan (fisik, menta-intelektuan, sosial, dan emosional) dalam proses tumbuhkembangannya dibandingkan dengan anak lain yang seusianya sehingga memerlukan pelayanan pendidikan khusus.

###### **1.2 Jenis-Jenis Anak Berkebutuhan Khusus**

Jenis-jenis anak berkebutuhan khusus menurut Dayu (2013:18-25) adalah 1) Tuna Grahita / Retardasi Mental, 2) Tuna Laras / *Emotional Or Behavioral Disorder*, 3) Tuna Rungu / *communication Disorder and Deafness*, 4) Tuna Netra / *Partially Seing and Legally Blind*, 5) Tuna Daksa / *Physical Disability*, 6) Tuna Ganda / *Multiple*

*Handicapped*, 7) Kesulitan Belajar / *Learning Disabilities*, 8) Anak Berbakat / *Giftedness and Special Talents*, 9) Anak Autistik. Kesimpulan dari paparan diatas bahwa anak berkebutuhan khusus mempunyai jenis-jenis yang sesuai dengan ketunaanya.

### **1.3 Anak Tuna Grahita**

#### **1.3.1 Pengertian Anak Tuna Grahita**

Menurut Delphie (2006:2) “anak tuna grahita adalah anak yang memiliki problema belajar yang disebabkan adanya hambatan perkembangan intelegensi, mental, emisional, social, dan fisik”. Sedangkan menurut Ramadhan (2013:14) “anak tuna grahita adalah anak yang memiliki gangguan mental-intelektual. Anak tuna grahita cenderung memiliki intelegensi di bawah rata-rata anak normal pada umumnya. Disertai dengan ketidakmampuan dalam perilaku adaptif yang muncul dalam masa perkembangannya”. Menurut Aphroditta (2013:45) “tuna grahita adalah individu yang mempunyai intelegensi signifikan berada dibawah rata-rata dan mempunyai ketidak mampuan beradaptasi perilaku yang muncul pada masa perkembangannya”.

Dari pernyataan para ahli dapat disimpulkan bahwasannya Anak tuna grahita adalah anak yang memiliki kelemahan dalam berfikir dan bernalar. Akibatnya dari kelemahannya tersebut anak tuna grahita mempunyai kemampuan belajar dan beradaptasi social dibawah rata-rata anak normal pada umumnya. Meskipun mereka tergolong anak berkebutuhan khusus, mereka juga berhak mendapatkan pendidikan

yang nantinya akan membantu anak tersebut untuk mengembangkan akademik dan tumbuhkembangnya anak tuna grahita. Dengan mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhannya anak tersebut nantinya anak bisa lebih mandiri dan bisa mengurus dirinya sendiri tanpa pertolongan orang lain.

### **1.3.2 Pengelompokan Anak Tuna Grahita**

Pengelompokan anak tuna grahita menurut America Association on Mental Retardation dalam buku Ramadhan (2013:14) adalah 1). *Educable*, 2). *Trainable*, 3). *Custodian*. Penjelasan lebih detail terkait pengelompokan anak tuna grahita tersebut dapat dilihat pada paparan berikut ini:

#### **1.3.2.1 *Educable***

Anak pada kelompok ini masih mempunyai kemampuan dalam bidang akademiknya, yang dimana setara dengan kemampuan anak regular pada kelas 5 Sekolah Dasar.

#### **1.3.2.2 *Trainable***

Mempunyai kemampuan dalam mengurus diri sendiri, pertahanan diri, dan penyesuaian sosial. Anak tuna grahita dalam pengelompokan ini sangat terbatas kemampuannya untuk pendidikan dalam bidang akademik.

#### **1.3.2.3 *Custodial***

Anak tuna grahita pada kelompok ini dengan pemberian latihan khusus secara terus menerus, dapat melatih anak tentang dasar-dasar cara menolong diri sendiri dan kemampuan yang bersifat komunikatif. Hal ini biasanya memerlukan pengawasan dan dukungan secara terus menerus.

Sedangkan pengelompokan anak tunagrahita menurut Wiyani (2014:102) adalah 1). Anak tuna grahita ringan, 2). Anak tuna grahita sedang, 3). Anak tuna grahita parah. Penjelasan lebih detail terkait pengelompokan anak tuna grahita tersebut dapat dilihat pada paparan berikut ini:

#### 1.3.2.1 Anak tuna grahita ringan

Anak tuna grahita ringan adalah anak yang mampu didik meskipun hasilnya tidak maksimal. Anak tersebut dapat didik dalam bidang akademiknya seperti membaca, menulis, mengeja, dan berhitung, dapat menyesuaikan diri dan tidak bergantung pada orang lain, dapat memiliki keterampilan sederhana untuk kepentingan kerja dikemudian hari.

#### 1.3.2.2 Anak tuna grahita sedang

Anak tuna grahita sedang adalah anak yang memiliki kisaran IQ 54-40. Mereka memiliki kisaran IQ dibawah anak tuna grahita ringan sehingga tidak mungkin mampu mengikuti program yang diperuntukkan bagi anak tuna grahita ringan. Beberapa kemampuan yang perlu diajarkan pada anaktuna grahita sedang yaitu anak belajar mengurus diri sendiri, misalnya makan, memakai pakaian, mandi, tidur, dan lainnya.

#### 1.3.2.3 Anak tuna grahita parah

Anak tuna grahita parah adalah anak yang memiliki kisaran IQ 24-0. Mereka memiliki IQ yang sangat rendah sehingga ia tidak mampu mengurus dirinya sendiri atau bersosialisasi. Mereka membutuhkan orang lain untuk mengurus dirinya. Berdasarkan definisi diatas, dapat dikatakan anak tuna grahita dikelompokkan menjadi 3 kelompok yaitu: (1) anak tuna grahita ringan pada jenis ketunaanya masih

dapat dibimbing dalam bidang akademik seperti membaca, menulis, berhitung, dan mengeja. Selain itu anak juga bisa bersosialisasi dilingkungannya meskipun mempunyai hambatan mental dan intelektual. (2) anak tuna grahita sedang pembelajarannya tidak bisa disamakan dengan pembelajaran anak tuna grahita ringan, dikarenakan memiliki IQ dibawah anak tuna grahita sedang. Anak tuna grahita sedang masih dapat diajari dalam bidang mengurus dirinya sendiri, dan juga dapat bersosialisasi dilingkungan rumah. (3) anak tuna grahita parah adalah anak yang tidak dapat merawat dirinya sendiri. Maka dari itu anak dengan peyandang anak tuna grahita parah memerlukan bantuan orang lain untuk merawat dirinya. Batasan penelitian ini hanya ditujukan pada anak tuna grahita ringan.

### **1.3.3 Karakteristik Anak Tuna Grahita**

Karakteristik anak tuna grahita menurut James ( Ramadhan, 2013:15) adalah 1). Intelektual, 2). Sosial, 3). Fungsi mental, 4). Dorongan dan emosi, 5). Kemampuan dalam berbahasa. Penjelasan lebih detail terkait pengelompokan anak tuna grahita tersebut dapat dilihat pada paparan berikut ini:

#### **1.3.3.1 Intelektual**

1.3.3.1.1 Pencapaian tingkat kecerdasan anak tuna grahita di bawah rata-rata dengan anak pada normal pada usianya yang sama.

1.3.3.1.2 Tingkat perkembangan kecerdasannya sangat terbatas

1.3.3.1.3 Dalam kegiatan belajar setidaknya dibutuhkan kemampuan untuk mengingat, memahami, serta mampu mencari hubungan sebab akibat.

1.3.3.1.4 Jika anak dapat menemukan strategi dalam belajar maka ia dapat belajar dengan efisien dan efektif.

1.3.3.1.5 Anak tuna grahita mengalami kesulitan berfikir secara abstrak sehingga mempelajari sesuatu harus bersifat kongkret.

1.3.3.1.6 Lemahnya ingatan jangka pendek, nalar hingga kesulitan dalam mengembangkan ide.

1.3.3.1.7 Sulit mempelajari hal-hal yang baru.

1.3.3.1.8 Cepat lupa apa yang telah dipelajari jika tidak latihan terus menerus.

#### 1.3.3.2 Sosial

1.3.3.2.1 Kemampuan dalam bidang sosial anak tuna grahita tergolong lambat jika dibandingkan dengan anak normal seusianya.

1.3.3.2.2 Tingkah laku dan interaksi sosialnya tidak lazim, sulit baginya untuk member perhatian bagi teman bermainnya.

1.3.3.2.3 Memerlukan bantuan orang lain

1.3.3.2.4 Kemandirian kurang sehingga ketika dewasa kepentingannya yang berkaitan dengan dirinya sendiri sangat tergantung dengan bantuan orang lain.

#### 1.3.3.3 Fungsi mental

1.3.3.3.1 Biasanya anak tuna grahita mengalami kesulitan memusatkan perhatian.

1.3.3.3.2 Jangkauan perhatiannya sangat sempit dan mudah beralih.

1.3.3.3.3 Memiliki kesulitan mengungkapkan kembali suatu ingatan.

1.3.3.3.4 Pelupa

1.3.3.3.5 Kurang tangguh dalam menghadapi tugas

1.3.3.3.6 Kurang mampu membuat asosiasi serta sukar membuat kreasi baru.

1.3.3.4 Dorongan dan emosi

1.3.3.4.1 Dalam keadaan lapar dan haus tidak menunjukkan tanda-tandanya.

1.3.3.4.2 Kehidupan emosinya lemah

1.3.3.4.3 Dorongan biologisnya dapat berkembang

1.3.3.4.4 Anak tuna grahita berat dan sangat berat hampir tidak memperlihatkan dorongan untuk mempertahankan diri.

1.3.3.4.5 Anak tuna grahita ringan mempunyai kehidupan emosi yang hampir sama dengan anak normal tetapi kurang kaya, kurang kuat, kurang beragam, kurang mampu menghayati perasaan bangga, tanggung jawab dan hak sosial.

1.3.3.4.6 Kemampuan dalam berbahasa

1.3.3.4.7 Gangguan dalam berbicara

1.3.3.4.8 Kesulitan memahami sintaks penggunaan bahasa tersebut

1.3.3.4.9 Kesulitan mengartikulasi (pengucapan kata) bunyi bahasa dengan tepat.

1.3.3.4.10 Kemampuan berbahasanya rendah (kesulitan memahami dan mengerti penggunaan kosa kata).

#### **1.3.4 Faktor Penyebab Tuna Grahita**

Adapun penyebab terjadinya anak tuna grahita yaitu: 1) Penyebab pre-natal, 2) Penyebab perinatal, 3) Penyebab post-natal. Penyebab pre-natal disebabkan dalam kandungan biasanya bisa terjadi dikarenakan kelainan kromosom, infeksi, kelainan metabolic, dan intosikda. Sedangkan kelainan penyebab perinatal adalah kelainan yang

disebabkan factor prematuritas. Jika bayi saat lahir mengalami berat badan yang rendah, kemungkinan besar sangat banyak kelainan yang dialaminya seperti fisik maupun mental. Yang ketiga penyebab post-natal, factor post-natal ini disebabkan karena trauma, infeksi, dan kejang juga dapat menyebabkan kerusakan pada otak yang nantinya akan menimbulkan tuna grahita.

Menurut Efendi (2006:91) “bahwa sebab terjadinya tuna grahita adalah faktor yang dibawa sejak lahir (factor endogen) dan faktor dari luar seperti penyakit atau keadaan lainnya (factor eksogen)”. Faktor endogen adalah faktor ketidak sempurnaan psikologis dalam memindahkan gen, sedangkan faktor eksogen yaitu faktor yang terjadi akibat perubahan patologis dari perkembangan normal.

Dari sisi perkembangan dan pertumbuhan, penyebab tuna grahita menurut Devenport yang dikutip Efendi (2006:91) dapat di rinci sebagai berikut:

- 1.3.4.1 Kelainan atau keturunan yang timbul pada benih plasma
- 1.3.4.2 Kelainan atau keturunan yang dihasilkan selama penyuburan telur
- 1.3.4.3 Kelainan atau keturunan yang diakibatkan dengan implantasi
- 1.3.4.4 Kelainan atau keturunan yang timbul dari embrio
- 1.3.4.5 Kelainan atau keturunan yang timbul dalam janin
- 1.3.4.6 Kelainan atau keturunan yang timbul luka ketika kelahiran
- 1.3.4.7 Kelainan atau keturunan yang timbul pada masa bayi atau masa kanak-kanak.

### **1.3.5 Pembelajaran Untuk Anak Tuna Grahita**

Pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus membutuhkan layanan tersendiri, khususnya dengan anak yang memiliki hambatan perkembangannya.



Perkembangan mengacu pada suatu kondisi tertentu dengan adanya perkembangan intelegensi dan fungsi adaptif, yang dimana menunjukan berbagai khusus yang berbeda-beda. Khusus bisa disebabkan karena kerusakan otak, keabnormalan genetic, kemunduran fungsi otak pada masa kanak-kanak usia dini. Menurut Delphie (2006:54) program atau rancangan pembelajaran untuk anak tuna grahita memerlukan bentuk-bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan keberadaan siswa yang bersangkutan, dan belum menemukan cara yang cocok untuk meningkatkan kemampuan kognisi sekaligus kemampuan siswa yang bersangkutan.

Rancangan pembelajaran individual ini untuk mengatasi kesulita-kesulitan untuk anak berkebutuhan khusus. maka dari itu, perlunya program pembelajaran dengan intervensi guru secara khusus yang disesuaikan dengan kelemahan siswa dengan penyandang anakberkebutuhan khusus. Media pembelajaran yang dibuat juga harus disesuaikan dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus dengan catatan media cocok dengan permasalahan yang ada pada anak. Pembuatan media pembelajaran harus bersifat kongkrit, supaya anak lebih paham mengenai pembelajaran yang diajarkan.

#### **1.4 Pendidikan Inklusi**

Konsep pendidikan inklusi adalah konsep yang mempresentasikan keseluruhan aspek yang berkaitan dengan keterbukaan dalam menerima anak berkebutuhan khusus untuk memperoleh hak dasar sebagai warga Negara. Pendidikan inklusi didefinisikan sebagai tempat pendidikan yang menampung semua anak berkebutuhan khusus ataupun anak yang mengalami kesulitan membaca dan menulis.

Pendidikan inklusi juga menjamin kebutuhan anak yang mengalami cacat fisik, mental, intelektual, emosi akan terpenuhi dengan baik. Menurut Ilahi (2013:25) dalam konteks pendidikan luar biasa di Indonesia, pendidikan inklusif bukanlah satu-satunya cara mendidik *disabled children* dengan maksud untuk menggantikan pendidikan segregasi yang sebelumnya dipakai sebagai konsep pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus.

Di Indonesia pendidikan inklusi secara resmi mengikutsertakan anak berkebutuhan khusus melaksanakan pembelajaran bersama anak reguler pada umumnya. Pendidikan inklusi tidak boleh mengacu pada keterbatasan siswa, tetapi lebih mengacu pada kelebihan dan potensi siswa agar lebih berkembang. Sebagaimana yang dikemukakan Dirjen PLB mengenai pendidikan inklusif tentang konsep pendidikan ini adalah memberikan layanan konsep pendidikan yang memasyarakat supaya anak berkebutuhan khusus mendapat pelayanan di sekolah-sekolah terdekat maupun di sekolah reguler bersama dengan teman-teman mereka yang seusia (Ilahi, 2013:25). Maka dari itu, dibutuhkan strategi sekolah yang dapat mendukung pemenuhan anak berkebutuhan khusus. Sehingga anak berkebutuhan khusus mendapatkan keseimbangan dan kesetaraan dalam berbagai kehidupan sehingga mereka tidak merasa terpinggir.

Menurut Ilahi (2013:25) “pendidikan inklusif sudah mengkomondasikan semua hambatan belajar dan perkembangan anak yang mengalami kesulitan beradaptasi dengan lingkungan baru mereka”. Pendidikan inklusif menerima berbagai keragaman karakteristik anak berkebutuhan khusus dan tidak memisahkan anak berkebutuhan khusus dengan anak reguler lainnya dalam proses pembelajarannya.

Maka dari itu, diperlukan pelaksanaan pendidikan inklusi yang ideal tentang keberadaan aspek-aspek penting dalam penyelenggaraanya. Yang nantinya menyangkut tenaga kependidikannya, sarana pendukung, kurikulum, dan lain sebagainya.

## **2. Media Pembelajaran**

### **2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Daryanto (2011:4) “media pembelajaran adalah pesan berupa isi yang dituangkan ke dalam symbol-simbol baik secara verbal maupun non verbal”. Media pembelajran harus memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Sedangkan menurut gerlach dan Ely (Aryad, 2009:3) media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan diatas, dapat dikatan bahwa media pembelajran adalah segala bentuk berupa manusia, kejadian yang membangun kondisi tertentu, materi sehingga mempunyai manfaat tertentu dalam proses belajar mengajar. Dengan medi pembelajaran akan membuat penbelajaran yang efektif dan menumbuhkembangkan minat peserta didik dalam mengikuti pembejaran. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan menjadi suatu alat atau suatu proses untuk meningkatkan sebuah konsep yang dapat menyalurkan sebuah informasi dalam proses belajar mengajar. Yang nantinya media ini akan membantu dalam proses belajar mengajar didalam kelas secara efektif dan efesien.

## 2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, yakni untuk menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak. Media pembelajaran juga akan membantu guru sebagai alat komunikasi kepada siswa ketika menyampaikan pembelajaran dikelas. Menurut Sutikno (2013) menyebutkan ada beberapa fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran, diantaranya sebagai berikut. 1) Membantu mempercepat pemahaman dalam proses belajar, 2) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistik*, 3) Mengatasi keterbatasan ruang, 4) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, 5) Waktu pembelajaran bisa di kondisikan, 6) Menghilangkan kebosanan siswa, 7) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu, 8) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, 9) Meningkatkan keaktifan siswa.

Adapun menurut Syafi'i (1993) dalam Sumanto (2012) menyatakan bahwa media bermanfaat untuk berupa hal sebagai berikut: "1) Membangkitkan perhatian siswa, 2) Memperjelas informasi yang disampaikan, 3) Menstimulasi ingatan tentang konsep, 4) Memotivasi siswa mengikuti materi pembelajaran, 5) Menyajikan bimbingan belajar, 6) Memberikan masukan performansi siswa yang benar".

Berdasarkan teori diatas, media pembelajaran sangat penting untuk proses belajar mengajar di kelas. Karena mempunyai fungsi dan manfaat untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat belajar siswa, memotivasi siswa untuk belajar, meningkatkan keaktifan siswa, dan menghilangkan kebosanan siswa dalam pembelajaran di kelas.

## **2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Rosyada (2008:58) adalah 1) media audio, 2) media visual, 3) media audio visual, 4) media multimedia, 5) media peralatan proyeksi. Penjelasan lebih detail terkait jenis-jenis media pembelajaran tersebut dapat dilihat pada paparan berikut ini:

### **2.3.1 Media Audio**

media audio adalah media yang berupa dari pembahasan aspek pendengarannya itu sendiri. Media audio mempunyai karakteristik berdasarkan kemampuan media dalam meningkatkan rangsangan indera pendengaran. Menurut Rosyada (2008:64) media audio mempunyai kelebihan antara lain adalah: 1) mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, 2) mampu mengembangkan daya imajinasi pendengaran, 3) mampu memusatkan perhatian siswa, 3) mampu mempengaruhi suasana belajar siswa melalui music, 4) dapat menyajikan program pendalaman materi yang dibawakan oleh guru. Disamping kelebihan dari media audio, media ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan media audio yang paling menonjol adalah sifat komukasinya hanya satu arah.

### **2.3.2 Media Visual**

media visual adalah media berupa gambar atau berupa jenis yang hanya mengandalkan panca indera penglihatan. Media visual ini tidak mengandung unsure suara. menurut Rosyada (2008:85) Karakteristik dari media visual ada dua yaitu pesan visual dan penyeluruhan pesan visual verbal, non verbal, gravis. Karakteristik pesan visual yaitu berupa gambar, grafik, grafik symbol, diagram, bagan, dan peta. Sedangkan karakteristik penyeluruhan pesan visual verbal, non verbal, gravis adalah

buku dan modul, komik, majalah dan jurnal, poster, papan visual, papan tulis, papan magnet, papan lembar balik, papan flannel, papan bulletin.

### **2.3.3 Media Audio Visual**

media audio visual adalah media yang dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit. Menurut Rosyada (2008:113) media audio visual ada dua jenis yaitu media audio visual murni dan media audio visual tidak murni. Media audio visual murni adalah sebuah media dilengkapi dua macam yaitu gambar dan suara yang dirangkai dalam satu unit. Sedangkan media audio visual tidak murni adalah media yang dikenal dengan slide, opaque, OHP, dan peralatan visual lainnya yang diberikan unsur suara. media audio visual sebagai alat pembelajaran yang sangat membantu dalam berkomunikasi dan proses pembelajaran yang efektif.

### **2.3.4 Multimedia**

Multimedia menurut Dwi (2014:61) adalah suatu kombinasi dari sebuah teks, grafis, suara, animasi, dan video. Multimedia juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang berbasis komputer seperti multimedia presentasi, program media interaktif, dan video pembelajaran. Menurut Rosyada (2008:150) “multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat teoritis yang digunakan dalam pembelajaran klasik, baik kelompok kecil maupun kelompok besar”. Sedangkan multimedia interaktif adalah sebuah teknik pembelajaran yang dipahami dari segala macam sumber dalam proses pembelajaran baik secara kelompok maupun individu.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai banyak jenis contohnya seperti: media audio, media, visual, media audio visual, dan multimedia.

Dengan adanya banyak jenis media pembelajaran seorang guru dapat memilih jenis media mana yang cocok digunakan ketika proses pembelajaran. Jenis media yang digunakan dalam penelitian adalah media visual.

## **2.4 Media Pembelajaran Visual**

Menurut Dwi (2014:58) media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Sedangkan menurut Wina (2010:211) dalam skripsi Wulandari (2017) media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja dan tidak mengandung unsure suara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media visual adalah media berupa gambar atau berupa jenis yang hanya mengandalkan panca indera. Media visual ini tidak mengandung unsure suara.

### **2.4.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Visual**

Menurut Hasanudin (2015) dalam skripnya menyatakan bahwa setiap media pembelajaran mempunyai kekurangan dan kelebihan, salah satunya adalah media visual. Kelemahan dan kelebihan media visual antara lain adalah sebagai berikut:

#### **2.4.1.1 Kelebihan media visual**

Bisa dibaca berkali-kali dengan mengelipangnya atau menyimpannya. Analisis lebih tajam, mampu membuat orang mengerti isi berita dengan menganalisis secara mendalam dan dapat membantu orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan

#### **2.4.1.2 Kekurangan media visual**

Kurang praktis, lambat, tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk gambar atau tulisan jadi tidak dapat didengar sehingga kurang detail materi yang

disampaikan. Visual yang terbatas, media visual ini hanya dapat memberikan visual gambar yang mewakili isi berita

#### **2.4.2 Manfaat Media Visual**

Adapun manfaat media visual pada pembelajaran dalam skripsi Hasanudin (2015) adalah sebagai berikut:

2.4.2.1 Medi visual memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan

2.4.2.2 Media visual meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Dengan demikian media visual sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, karena media visual mempunyai peran untuk memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Nantinya peserta didik akan terbantu dalam memahami materi yang kompleks. Media visual juga berperan penting bagi peserta didik.

2.4.2.3 Media visual mampu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.

2.4.2.4 Media visual akan menumbuhkan perubahan yang efektif, kognitif, dan psikomotorik.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media visual mempunyai manfaat dalam pembelajaran. Media visual dapat meningkatkan perhatian siswa, memudahkan dalam proses belajar siswa, memudahkan penyampaian materi, memudahkan siswa dalam pemahaman materi, dan menumbuhkan perubahan yang efektif, kognitif, dan psikomororik. Media yang



cocok digunakan dalam pengembangan media ini adalah media visual karena media visual mampu memudahkan proses pembelajaran dalam penyampaian materi dan memudahkan siswa dalam pemahaman materi.

### **2.4.3 Karakteristik Media Visual**

Menurut Rosyada (2008:85) karakteristik media visual gambar adalah jenis, sketsa, lukisan, dan photo. Pertama, sketsa atau gambar garis yaitu sebuah gambar sederhana yang melukiskan bagian-bagian pokok sebuah objek tanpa detail. Kedua, lukisan adalah gambar hasil representasi simbolis dan artistik seseorang tentang sebuah objek ataupun situasi. Ketiga, photo yaitu sebuah gambar hasil pemotretan atau pemotretan fotografi. Media visual gambar dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Akan tetapi kebanyakan guru terkadang tidak menggunakan media gambar ini dalam proses pembelajarannya, dikarenakan guru kurang bisa menggambar sehingga guru lebih baik tidak menggunakan media gambar. Bagi guru yang kurang bisa menggambar alangkah baiknya belajar untuk menggambar atau mencoba menggambar dengan menarik garis horizontal dan vertikal, membuat lingkaran atau setengah lingkaran dll.

Menurut Rosyada (2008:103) papan visual adalah papan yang berupa seperti papan tulis, papan magnetik, papan lembar balik, papan bulletin, papan flannel, papan peragaan atau papan *display*. Pertama, papan tulis dan papan magnetik dianggap sebagai media visual yakni untuk membantu proses pembelajaran dikelas. Papan tulis dan papan magnetik ini akan mempunyai sebuah pesan atau arti ketika papan tulis terdapat tulisan, sebaliknya jika papan tulis tidak terdapat tulisan maka papan

tulistersebut tidak memiliki arti. Walaupun tergolong kuno papan ini masih menjadi alat bantu pembelajaran di sekolah. Kedua, papan peragaan ini bisa juga disebut sebagai papan panel dikarenakan pada papan untuk membuat papan diagram, gambar-gambar, peta, foto-foto, dan keterangan-keterangan pendek.

### **3. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut Zulela (2013:4) “pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi yang baik, baik secara lisan maupun tulis”. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya sastra Indonesia. Standar Kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan ketentuan peserta didik dalam menggambarkan penguasaan keterampilan berbahasa, dan sikap positif dalam Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang tingkat sekolah dasar memiliki cakupan kompetensi kemampuan berbahasa dan sastra meliputi 4 aspek yaitu mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis.

Pembelajaran bahasa Indonesia sebagai upaya peningkatan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis serta mampu menghargai karya cipta bangsa Indonesia. Menurut Zulela (2013:100) pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mempunyai empat aspek keterampilan berbahasa yaitu: 1) mendengarkan; mendengarkan bunyi, suara, lagu, kaset, bunyi bahasa, pesan, penjelasan, laporan ceramah, dongeng cerita, puisi, pantun dll. 2) berbicara;

mengungkapkan perasaan, gagasan, dialog, pesan, pengalaman, laporan, syair lagu, puisi, drama anak dll. 3) membaca; membaca permulaan seperti membaca huruf, kata, suku kata, kalimat, berbagai teks bacaan sederhana; membaca lanjutan seperti membaca denah, petunjuk, pengumuman, tata tertib, dongeng, dll. 4) menulis; menulis permulaan seperti sejalan dengan materi bacaan permulaan. Sedangkan menulis lanjut adalah menuliskan karangan naratif, nonnaratif dengan memperhatikan tanda baca dan ejaan. Dalam menulis diarahkan untuk menumbuhkembangkan kompetensi menulis.

### **3.1 Keterampilan Baca Tulis**

#### **3.1.1 Pengertian Keterampilan Membaca**

Keterampilan membaca adalah sebuah keterampilan tentang melafalkan atau mengeja sebuah kalimat yang tertulis, sehingga memiliki bunyi dan makna dari apa yang telah dibacanya dari sebuah kalimat tersebut. Dari membaca seseorang memperoleh hiburan, memiliki wawasan yang luas, dan terbuka sudut pandangnya dan pemikirannya. Menurut Putra (2008:7) dengan membaca, seseorang lebih terbuka cakrawala pemikirannya. Melalui bacaan, seseorang berkesempatan melakukan refleksi dan meditasi, sehingga budaya baca lebih terarah kepada budaya intelektual dari pada budaya hiburan yang dangkal. Dari pernyataan diatas bahwa seorang anak normal maupun abnormal wajib dan berhak untuk belajar baca tulis sejak dini. Dikarenakan dengan membaca dan menulis anak akan memperoleh kesempatan untuk melanjutkan pendidikan yang lebih lanjut.

### 3.1.2 Pengertian Keterampilan Menulis

Menurut (Tarigan, 2008:3) dalam jurnal Ambarwati dkk 2015 keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan secara tidak tatap muka dengan pihak lain. Sedangkan menurut Suparno dan Yunus (2003:3) dalam jurnal ambarwati dkk 2015 keterampilan menulis adalah kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat mediana. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah sebuah alat komunikasi atau kegiatan penyampaian pesan yang bersifat tidak langsung sehingga bahasa dan tulisan merupakan mediana untuk menyampaikn pesan dan ide dari penulisnya.

Keterampilan baca tulis mempunyai dua kompeten untuk membaca dan menulis di Sekolah Dasar yaitu tahapan pertama membaca permulaan dan tahap kedua membaca tahap lanjut. Tahapan membaca permulaan ini diperuntukkan pada kelas 1 samapai dengan kelas 3 Sekolah Dasar. Membaca dan menulis permulaan ini menekankan pada pengenalan bahan baacaan dan penekanan pada pengondisian siswa. Membaca permulaan (*beginning reading*) ini belum sampai pada pemahaman materi yang mendalam akan materi yang dibacanya, Apalagi siswa dituntut untuk menguasai materi secara menyeluruh, kemudian menyampaikan pemerolehannya dari apa yang telah dibacanya. Sedangkan yang kedua, membaca tahapan lanjut (*intermediade reading*) tahapan ini di peruntukan utuk siswa kelas 4 sampai dengan kelas 6 Sekolah dasar. Pada tahapan ini diharapkan siswa membaca dengan tingkat

membaca mantap. Yang dimana kecepatan membacanya 200 kata permenit, dengan penguasaan materi diatas 70%.

### 3.13 Manfaat Membaca dan Menulis

Menurut Rahim (2007:1) dalam skripsi Hayati 2009 manfaat membaca adalah: 1) dapat menemukan sejumlah informasi dan pengetahuan yang sangat berguna dalam kehidupan, 2) dapat meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan mutakhir dunia, 3) dapat meluaskan cakrawala kehidupan, 4) isi yang terkandung dalam teks dapat diketahui dan dipahami, 5) membaca intensif dapat menghemat energy karena tidak terfokus pada situasi yang ada. Sedangkan manfaat menulis menurut Mustikowati dkk 2016 dalam jurnalnya adalah: 1) untuk meningkatkan kecerdasan, 2) meningkatkan daya kreatifitas dan inisiatif seseorang, 3) menumbuhkan keberanian, 4) untuk mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan sebuah informasi.

Keterampilan membaca dan menulis adalah tahampan untuk kemandirian anak. Dalam kehidupan sehari-hari anak akan memperoleh aktivitas yang dimana membutuhkan keterampilan membaca dan menulis. Contohnya jika anak akan pergi sekolah dan anak tersebut harus naik angkot yang dimana angkot tersebut ada tulisan jurusan landungsari-arjosari, jika anak tersebut tidak bisa membaca maka anak akan kesulitan untuk memilih jurusan mana yang akan dinaiki jika anak mau pergi kesekolah. dengan anak bisa membaca maka anak akan mandiri dan tidak tergantung pada orang tuanya dan orang lain. Para tokoh bersaksi mengenai pentingnya membaca. Menurut Toffer (Putra, 2008:9) *the illiterate of the future will not be the*

*person who cannot read. It will be a person who does not know how to learn*, yang dapat diterjemahkan dimasa yang akan datang, seseorang yang buta huruf bukanlah orang yang tidak bisa membaca. Yang paling celaka, dia akan menjadi orang yang tidak tahu bagaimana caranya belajar.

Dengan membaca dan menulis seseorang akan lebih terbuka cakrawala pemikirannya. Melalui bacaan seseorang memiliki kesempatan melakukan refleksi dan meditasi, sehingga budaya membaca lebih terarah kepada budaya intelektual dari pada budaya hiburan yang dangkal. Manfaat membaca dan menulis sudah jelas, maka dari itu kita berhak budayakan membaca dan menulis sejak dini. Keterampilan membaca dan menulis tidak pernah dipisahkan. Keduanya selalu serangkai, sebab hubungan membaca dan menulis saling berkaitan bagaikan kepingan mata uang. Dengan membaca seseorang akan memperoleh pencerahan, yang nantinya akan muncul sebagai inspirasi dari ia membaca. Dari banyak inspirasi tersebut nanti akan diolah, disistematisasikan, dikemas ke dalam sebuah tulisan yang menarik dan layak jual.

#### **4. Media yang Dikembangkan**

Pengembangan media adalah suatu usaha yang nantinya dapat memperluas pengetahuan dan memperdalam pengetahuan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu produk yang dikembangkan dari pengembangan media yang sudah ada, atau suatu produk yang dirancang sedemikian rupa yang nantinya menjadi sebuah produk yang baru dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan merupakan salah satu penelitian yang menghasilkan produk sehingga menggunakan metode penelitian pengembangan ( Sugiono, 2011:297) dalam skripsi Nisa (2016).

Pengembangan media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dikarenakan dengan adanya media pembelajaran akan membantu siswa untuk memahami materi yang telah diajarkan oleh guru. Media pembelajaran yang kongkrit akan memudahkan pembelajaran bagi anak tuna grahita ringan. Karena anak tuna grahita ringan pada dasarnya kurang memahami hal-hal yang bersifat abstrak, maka dari itu dengan adanya media pembelajaran yang kongkrit anak akan mudah memahami mata pelajaran yang telah diajarkan oleh guru.

Permainan gambar plot berbasis *syntaxis method* adalah sebuah media permainan untuk melatih keterampilan baca tulis pada anak tuna grahita ringan di Sekolah Dasar Inklusi. Media ini didesain dengan rangkaian sebuah gambar keluarga, yaitu ayah, ibu, kakak, adek. Naantinya anak tersebut harus memilih salah satu dari 2 judul cerita tentang anggota keluarga tersebut dan dari salah satu judul cerita anggota keluarga tersebut nanti menceritakan kehidupan sehari-harinya. Isi gambar tersebut berupa gambar kehidupan sehari-harinya dan di sisipkan alur cerita dari kehidupan sehari-harinya yang nantinya setiap gambar berisi teks cerita yang sesuai dengan gambar yang tersedia. Isi teks cerita tersebut berupa sebuah kalimat yang nantinya kalimat menjadi sebuah kata, kata menjadi suku kata, dan suku kata menjadi huruf-huruf. Cerita yang sudah dipilih ditata secara urut terlebih dahulu di papan yang sudah disediakan, kemudian anak tuna grahita disuruh membacanya. Dari cerita yang sudah ditata dipapan tadi dibongkar dan disusun lagi sebagian. Gambar yang disusun sebagian tadi anak tuna grahita harus meneruskan isi urutan dari alur cerita tersebut dan membacanya.

Sama seperti permainan yang pertama isi gambar berupa tentang sebuah keluarga dari sebuah keluarga berisi ayah, ibu, kakak, dan adek. Naantinya anak tersebut harus memilih salah satu dari 2 judul cerita dari anggota keluarga. Dari salah satu judul cerita anggota keluarga tersebut nanti menceritakan kehidupan sehari-harinya. Isi gambar tersebut berupa gambar kehidupan sehari-harinya, dan disisipkan alur cerita dari kehidupan sehari-harinya. Akan tetapi dalam permainan yang kedua ini tidak semua gambar ada isi teks ceritanya. Jadi, anak nantinya harus mengisi sebuah gambar yang belum ada teks ceritanya dan dari kalimat cerita tersebut anak harus menguraikan kalimat menjadi sebuah kata, kata menjadi sebuah suku kata, suku kata menjadi huruf-huruf. Setelah selesai nanti anak menempel di sebuah papan secara runtut dan membacakannya.

Media Permainan gambar plot berbasis *syntaxis method* merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi tentang teks cerita diri atau keluarga dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas SD. Media ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan akan melatih keterampilan baca tulis pada anak tuna grahita ringan, sehingga pembelajaran akan menyenangkan, aktif dan efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan mampu meningkatkna kualitas pembelajaran dengan indicator semua materi tersampaikan dan siswa memahami lebih mudah dan lebih tuntas dalam proses pembelajarannya (Musfiqon, 2012:35) dalam skripsi Nisa (2016).

Media Permainan gambar plot berbasis *syntaxis method* adalah media yang dikolaborasikan sesuai dengan keterampilan baca tulis pada anak tuna grahita ringan berbasis metode global (*syntaxis method*). Metode global (*syntaxis method*) adalah



salah satu metode membaca permulaan. Metode ini biasanya disajikan dengan sebuah gambar yang nantinya dari gambar sebut akan di sajikan sebuah teks yang disesuaikan dengan isi gambar. Dari sebuah teks akan berisi berupa kalimat yang nantinya kalimat akan di ubah menjadi suku kata dan suku kata akan diubah menjadi huruf-huruf. Menurut Zuchdi dan Budiansih (2001: 61-66) dalam skripsi Puspita (2016) metode global (*syntaxis method*) adalah pembelajaran membaca permulaan dapat menggunakan gambar yang dibawahnya terdapat tulisan atau teks. Membaca kalimat yang disertai dengan gambar maka anak dapat menghafal secara bertahap. Gambar tersebut sangat membantu kerja otak siswa, dari kalimat menjadi suku kata, sukukata diuraikan menjadi huruf-huruf.

#### **4.1 Jenis Media**

Jenis media yang digunakan adalah media visual. karena media visual mampu memudahkan proses pembelajaran dalam penyampaian materi dan memudahkan siswa dalam pemahaman materi.

#### **4.2 Teknik Media**

Adapun teknik media permainan gambar plot berbasis *syntaxis method* adalah sebagai berikut:

Media berbentuk persegi panjang dan persegi. Papan yang berbentuk persegi panjang berukuran 120 x 115 cm yang digunakan sebagai alas untuk menempel gambar.

Papan yang kecil berbentuk persegi panjang berukuran A5 yang digunakan untuk menempel gambar dari setiap alur cerita.

- 4.2.1 Isi cerita dari setiap gambar berbentuk persegi panjang yang nantinya dilaminating supaya lebih kuat dan tidak gampang rusak.
- 4.2.2 Media permainan gambar plot berbasis *syntaxis method* dengan teknik merangkai dari sebuah alur cerita yang disertai gambar dengan cara mengurutkan alur cerita.
- 4.2.3 Media dirancang dengan kolaborasi permainan mengurutkan alur cerita.
- 4.2.4 Teks cerita dari sebuah gambar disesuaikan dengan metode global (*syntaxis method*). Yaitu dari sebuah kalimat diubah menjadi kata, kata menjadi suku kata, suku kata menjadi huruf-huruf.
- 4.2.5 Isi cerita tersebut menceritakan kehidupan sehari-hari anggota keluarga.
- 4.2.6 Menemtmukan standar kompetensi dan kompetensi dasar
- 4.2.7 Menentukan indikator
- 4.2.8 Menentukan tujuan dari media tersebut
- 4.2.9 Menentukan materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar
- 4.2.10 Media ini diterapkan untuk anak tuna grahita ringan pada kelas 4 mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan standar komperensi dan kompetensi dasar sebagai berikut:

## **Membaca**

### **Standar Kompetensi**

3. Memahami teks pendek dengan membaca nyaring

### **Kompetensi Dasar**

3.1 Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat

3.2 Membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat.

### **Indikator**

3.1.1 membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat tentang cerita kehidupan sehari-hari yang ada pada anggota keluarga.

3.2.1 membaca nyaring kalimat sederhana tentang cerita kehidupan sehari-hari yang ada pada anggota keluarga.

## **Menulis**

### **Standar Kompetensi**

4. Menulis permulaan dengan menjiplak, menebalkan, mencontoh, melengkapi, dan menyalin.

### **Kompetensi Dasar**

4.3 Mencotok huruf, kata, atau kalimat sederhana dari buku atau papan tulis dengan benar

4.4 Melengkapi kalimat yang belum selesai berdasarkan gambar

### Indikator

4.3.1 mencontoh huruf, kata, dan kalimat dari teks cerita gambar tentang cerita kehidupan sehari-hari yang ada pada anggota keluarga.

4.4.1 melengkapi kalimat yang belum selesai berdasarkan gambar tentang cerita kehidupan sehari-hari yang ada pada anggota keluarga.

### Tujuan Pembelajaran Media

1. Dengan menggunakan media permainan gambar plot berbasisi *syntaxis method*, siswa tunagrahita ringan mampu membaca suku kata dan kata tentang cerita kehidupan sehari-hari yang ada pada anggota keluargadengan lafal yang tepat.
2. Dengan menggunakan media permainan gambar plot berbasisi *syntaxis method*, siswa tunagrahita ringan mampu membaca kalimat sederhana tentang cerita kehidupan sehari-hari yang ada pada anggota keluarga dengan lafal yang tepat.
3. Dengan menggunakan media permainan gambar plot berbasisi *syntaxis method*, siswa tunagrahita ringan mampu mencontoh huruf, kata, dan kalimat dari teks cerita gambar kehidupan sehari-hari yang ada pada anggota keluarga dengan benar.
4. Dengan menggunakan media permainan gambar plot berbasisi *syntaxis method*, siswa tunagrahita ringan mampu melengkapi kalimat yang belum

selesai berdasarkan gambar tentang cerita kehidupan sehari-hari yang ada pada anggota keluarga dengan benar.

### **Materi Pembelajaran**

Materi yang digunakan adalah materi tentang membaca nyaring suku kata, kata, dan kalimat tentang cerita kehidupan sehari-hari yang ada pada anggota keluarga. Dan materi menulis adalah menulis permulaan melengkapi kalimat yang belum selesai berdasarkan gambar tentang cerita kehidupan sehari-hari yang ada pada anggota keluarga.

### **4.3 Cara Penggunaan Media**

Adapun cara penggunaan pengembangan media permainan gambar plot berbasis *syntaxis method* adalah sebagai berikut:

- 4.3.1 Isi gambar berupa tentang sebuah keluarga dari sebuah keluarga berisi ayah, ibu, kakak, dan adek.
- 4.3.2 Naantinya anak tersebut harus memilih salah satu dari 2 judul cerita anggota keluarga tersebut dan dari salah satu judul cerita anggota keluarga tersebut nanti menceritakan kehidupan sehari-harinya.
- 4.3.3 Isi gambar tersebut berupa gambar kehidupan sehari-harinya dan di sisipkan alur cerita dari kehidupan sehari-harinya yang nantinya setiap gambar berisi teks cerita yang sesuai dengan gambar yang tersedia.
- 4.3.4 Isi teks cerita tersebut berupa sebuah kalimat yang nantinya kalimat menjadi sebuah kata, kata menjadi suku kata, dan suku kata menjadi huruf-huruf.

- 4.3.5 Cerita yang sudah dipilih ditata secara urut terlebih dahulu di papan yang sudah disediakan, dan anak tuna grahita disuruh membacanya.
- 4.3.6 Kemudian cerita yang sudah ditata di papan tadi dibongkar dan disusun lagi sebagian.
- 4.3.7 Dari gambar yang disusun sebagian tadi anak tuna grahita harus meneruskan isi urutan dari alur cerita tersebut dan membacanya.
- 4.3.8 Sama seperti permainan yang pertama isi gambar berupa tentang sebuah keluarga dari sebuah keluarga berisi ayah, ibu, kakak, dan adek.
- 4.3.9 Naantinya anak tersebut harus memilih salah satu dari 2 judul cerita anggota keluarga tersebut dan dari salah satu judul cerita anggota keluarga tersebut nanti menceritakan kehidupan sehari-harinya.
- 4.3.10 Isi gambar tersebut berupa gambar kehidupan sehari-harinya dan disisipkan alur cerita dari kehidupan sehari-harinya.
- 4.3.11 Akan tetapi dalam permainan yang kedua ini tidak semua gambar ada isi teks ceritanya.
- 4.3.12 Jadi, anak nantinya harus mengisi sebuah gambar yang belum ada teks ceritanya dan dari kalimat cerita tersebut anak harus menguraikan kalimat menjadi sebuah kata, kata menjadi sebuah suku kata, suku kata menjadi huruf-huruf.
- 4.3.13 Setelah selesai nanti anak menempel di sebuah papan secara runtut dan membacakannya.

#### 4.4 Manfaat Media

Adapun manfaat media permainan gambar plot berbasis *syntaxis method* adalah sebagai berikut:

- 4.4.1 Sebagai rekomendasi untuk guru dalam proses pembelajaran pada anak tuna grahita ringan maupun anak normal di Sekolah Dasar.
- 4.4.2 Untuk memudahkan siswa dalam pemahaman materi.
- 4.4.3 Sebagai rekomendasi pendukung dalam proses belajar mengajar dikelas.
- 4.4.4 Memberikan pembejaran yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

#### 4.5 Keunggulan Media

Adapun keunggulan media permainan gambar plot berbasis *syntaxis method* adalah sebagai berikut:

- 4.5.1 Media permainan gambar plot berbasis *syntaxis method* berbentuk sederhana
- 4.5.2 Praktis saat di gunakan dan tidak membahayan ketikan digunakan dalam proses pembelajaran
- 4.5.3 Lebih efektif, karena media yang digunakan dirancang dengan adanya permainan yang nantinya tidak membuat anak merasa bosan dalam pembelajarannya.
- 4.5.4 Memudahkan dalam penyampaian materi.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengambil referensi dari kajian penelitian yang relevan. Adapun beberapa kajian penelitian yang relevan antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian dari Rani Febriani dengan judul skripsi pengembangan media interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan pada anak tuna grahita ringan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media interaktif yang dapat digunakan untuk membaca permulaan pada anak tuna grahita ringan. pengembangan media interaktif ini didesain untuk menyampaikan suatu pesan sehingga pesan yang terkandung dapat tercapai. Media interaktif dirancang dengan metode struktur analisis sintesis. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah media terdahulu mengembangkan sebuah media interaktif berbasis computer sedangkan penelitian ini mengembangkan media visual berbasis *syntaxis method*. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan.
2. penelitian dari Cecilia Tyas Rosali Wulandari Dengan judul skripsi upaya meningkatkan kemampuan membaca melalui media gambar pada siswa anak tuna grahita kelas III semester II. Penelitian ini dilakukan dengan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak tuna grahita ringan. Berdasarkan hasil analisis data kemampuan membaca anak tuna grahita dapat ditingkatkan melalui media gambar pada siswa kelas III SDLB Negeri Cangakan Karanganyar tahun pelajaran 2009/2010. Perbedaan penelitian yang terdahulu dan sekarang adalah penelitian yang terdahulu menggunakan media gambar dan kata, sedangkan penelitian sekarang adalah mengembangkan media visual

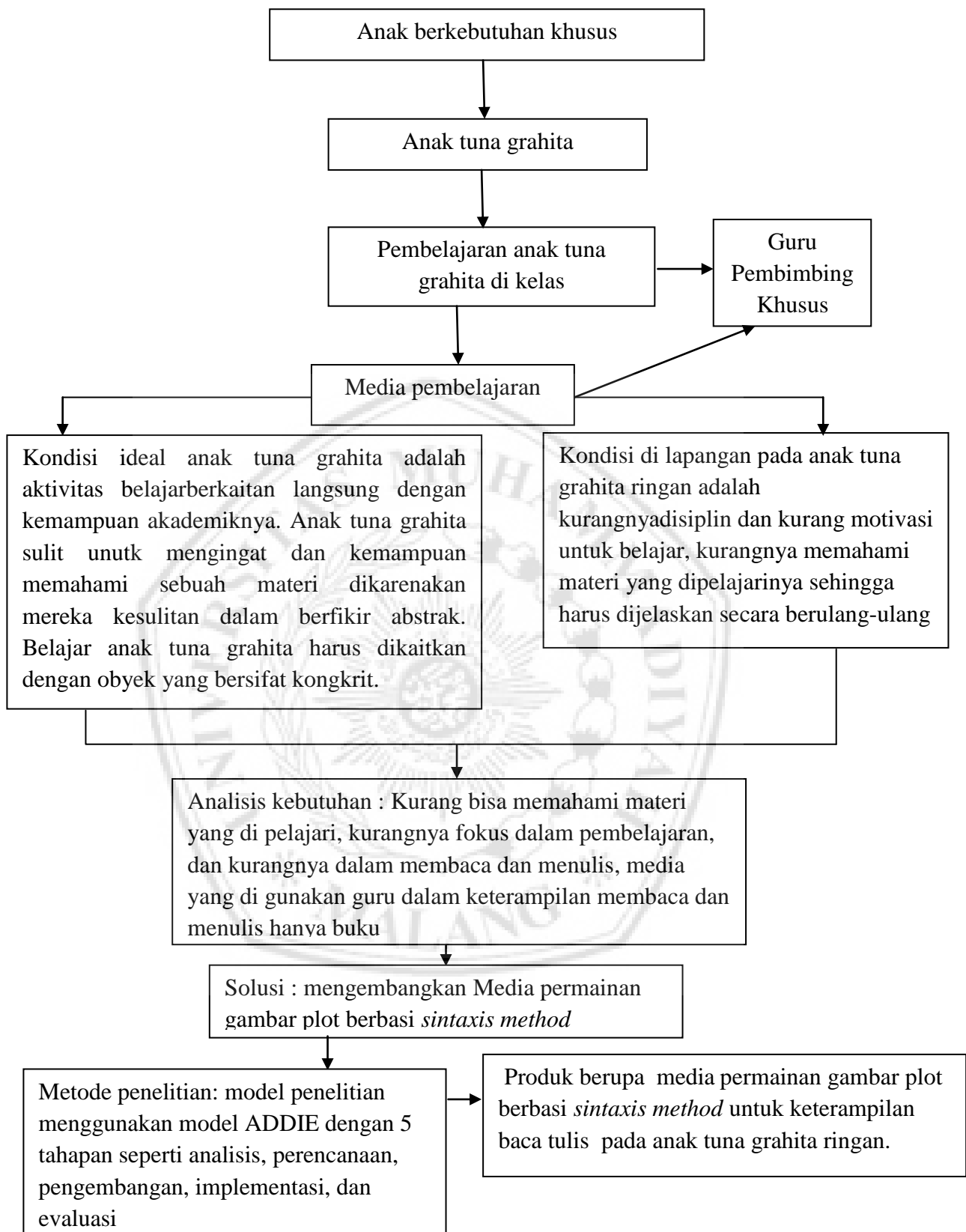


gambar yang disertai dengan cerita dari gambar disesuaikan dengan membaca permulaan berbasis *sintaxis method*. Persamaan dari media ini adalah sama-sama menggunakan media visual.

3. Skripsi dari Ekanti Prihartawati, Dengan judul skripsi pengaruh media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vocal pada anak tuna grahita kategori sedang kelas III SLB N Salem. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa media permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vocal pada anak tuna grahita kategori sedang. Perbedaan penelitian terdahulu dan sekarang adalah penelitian yang terdahulu menggunakan media puzzle dan diterapkan pada anak tuna grahita sedang. Sedangkan penelitian sekarang adalah menggunakan media visual permainan gambar plot berbasis *sintaxis method* untuk anak tuna grahita ringan.

### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir adalah penelitian yang ilmiah yang akan dilakukan oleh peneliti terhadap penelitian yang akan dilakukannya. Kerangka pikir akan memberikan landasan yang kuat terhadap topic yang dipilih sesuai dengan permasalahan yang ada. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian